取扱説明書
魔導物語I
©COMPILE 1996/ ©LMSMusic 1996
のーみそコネコネ
COMPILE
MEGA DRIVE

ごあいさつ

このたびはメガドライブカートリッジ「魔導物語 I 」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。ゲームを始める前に、この取扱説明書をお読みいただけますと、より楽しくプレイできる事と思います。ですからしっかり読んでくださいね。

もくじ

ごあいさつ…2
もくじ…3
プロローグ…4
キャラクター紹介…6
遊ぶときのおやくそく…12
基本操作…14
移動について…16
戦闘について…18
魔導状態について…20
パラメータについて…22
アイテム…24
アイテム合体について…27
オートマップ画面について…28
ヒント…29
おまけ…30
開発者より…36
おもなスタッフ…38
Galleries…40
コンクラ入会案内…41
魔導MEMOの使い方…42
魔導MEMO…43

プロローグ

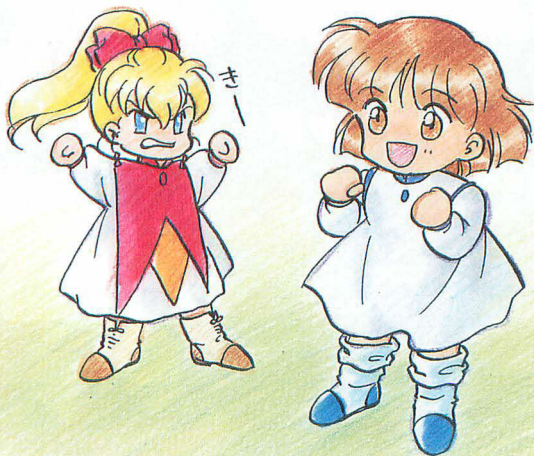
これは、アルル・ナジャという女の子のお話です。
いま、お昼をちょっぴりすぎたあたり。おなかも満たされて、いい気持ちになっている時間ですね。
予想通り、アルルさんはお昼寝をしているようですよ・・・

見たこともない建物の中。
とことこと歩いていると、目の前に大きな恐ろしい影が！
あっというまに攻撃されて、頭を強く打ってしまいました。

目が覚めると、そこは幼稚園の教室の中。
そうです。アルルさんは卒園試験の筆記試験を受けている最中に居眠りして、園長先生に頭をたたかれたのでした。
明日の卒園試験を受けるためには、このむずかしい筆記試験に合格しなければなりません。

しかしアルルさんは、筆記試験が大の苦手でした。
そこで鉛筆を転がして答えを記入することにしました。
まったく卒園試験を受ける気がなかったのですね。

次の日。本来ならば他の園児さんが受けることになるはずなのですが、それではこの話が終わってしまいます。
ということで、なんとまぁ、アルルさんが受かっちゃったわけですね。

そんなこんなで卒園試験を受けることになったアルルさん。
さて、どうしようもないアルルさんを卒園させるのは、あなたのウデにかかっています。
がんばってくださいね。

キャラクター紹介

魔導塔の中には、いろいろな人や魔物が出てきます。
その中から何人かを園長先生から紹介してもらいましょう。

◀園長先生

わしが魔導幼稚園の園長じゃ。卒園試験に合格するのはむずかしいからな。きちんと人の言うことを聞いて行動するんじゃぞ。

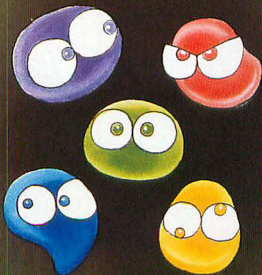
アルル・ナジャ▶

魔導師としての潜在能力は高いのじゃが、ものおぼえの悪いところが困ったものじゃ。卒園試験に受かるかは本人しだいじゃな。

カミュ

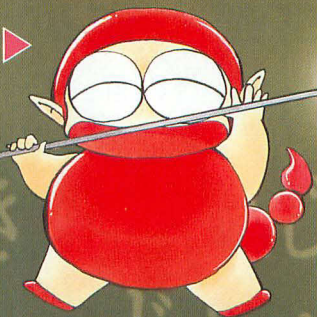
魔導幼稚園設立以来の天才少年といわれとる、わしの孫じゃ。2年前に卒園しておるから、アルルより2つ年上じゃな。

ラーラ

頭のよい園児なのじゃが、自信過剰なところが困りものじゃ。卒園試験を受けられないのでショックを受けとるらしいな。

ぷよぷよ5匹衆

体がぷよぷよした、かわいい魔物じゃ。色と形で5種類存在するが、見かけにだまされると痛い目を見ることになるぞ。

さそりまん▶

どこかの商人のような、愛想がよくて妙に腰の低い魔物じゃ。こやつは毒を持っておるから気をつけることじゃな。

◀スケルトンT

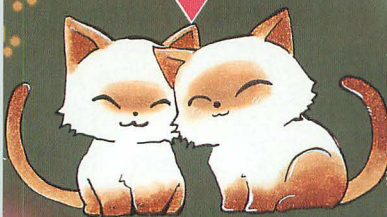
3度の飯よりもお茶が大好きという、なんとも変わった魔物じゃ。人間のがいこつじゃが見た目ほど怖くはないぞ。

パノッティ▶

何とも憎めない笑顔をした、いたずら好きな笛ふき童子じゃ。妙な音を鳴らしたりするから気をつけるのじゃぞ。

おゆき▶

ゴーストと雪女を足して2で割ったように見える、少し和風な魔物じゃ。飛び道具が多いから、ちとやっかいかもしれぬな。

ケットシーズ▼

なんともかわいらしい双子のシャム猫じゃ。だが、うかつに近づいてはならぬぞ。猫パンチでケガをするからな。

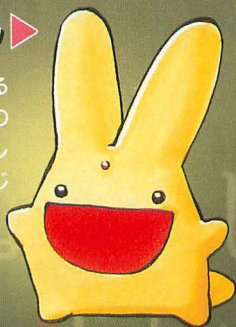
ウイッチ▶

いつもほうきを持っている、攻撃魔導を得意とする魔物じゃ。しゃべりかたがだれかに似とるが気にしないようにな。

カーバンクル▶

いつ、どのようにして現れるのか、さっぱりわからぬ謎の生物じゃ。もし出会えたとしても捕まえることはできぬじゃろうて。

◀うろこにんぎょ

卒園試験に出てくる中で、もっとも高飛車な魔物じゃ。ただの人魚に見えるが、なかなかあなどれないヤツじゃぞ。

ミセス・イヴ▶

氷の世界から迷い込んだことと、自分のことをペンギン皇帝イヴァン三世の母と名のっておることぐらいしかわからぬ。

インキュバス

こやつは魔物の中でも有名なプレイボーイじゃ。おぬしも声をかけられるじゃろうが、相手をしないようにするんじゃぞ。

ビリーバーン

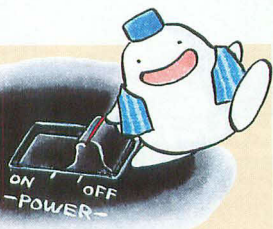
ビリード・バ・ビーンの兄、と言うても知らぬじゃろうな。熱血ファイターじゃから冷やしてやるのがよかろう。

まもの

これが魔導塔を守っている魔物じゃ。こやつさえ倒せれば、塔を出たのも同じじゃ。しかし、そうかんたんには倒せぬぞ。

ゲームのカートリッジは、とても壊れやすいものです。必ず次のことに注意してくださいね。

スイッチはOFFから

メガドライブにカートリッジを抜き差しするときは、必ずメガドライブのパワースイッチをOFFにしましょう。ONにしたままカートリッジを抜き差しすると、両方とも壊れてしまいますよ。

端子部分にさわらないこと

ゲームが動かなくなってしまいますから、カートリッジとメガドライブをくっつける部分（端子）にさわったり、水でぬらしたりしてはいけません。当然なめてもいけませんし、食べてもいけません（おなかをこわします）。

カートリッジにやさしさを

カートリッジはとてもデリケートにできていますから、投げる・たたく・ふむ・分解などをしないようにしましょう。やさしくいたわってあげれば、長く使えますからね。

シンナーなどでふかない

カートリッジが汚れていても、シンナーやベンジンなどを使ってふかないでください。汚れたときは、水にぬらした布をかたくしぼってからカートリッジをふきましょう。

プレイ時間はほどほどに

ゲームを始めてしまうと、つい長い時間遊んでしまいます。でも目や体に悪いですから、1時間ごとに10～20分ぐらいは休みましょう。

暑さ寒さが苦手です。

カートリッジは暑さや寒さがとても苦手です。直射日光が当たる場所や湿気の多い場所などに置かないようにしましょう。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続しますと、投影機にゲーム画面が残ってオバケみたいになってしまいます。絶対に接続しないでね。

健康上のご注意

ごくまれに、強い光の刺激・点滅やテレビ画面などを見て、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ずお医者さんと相談しましょう。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは必ずゲームを止めて、お医者さんの診察を受けてください。

基本操作

先生より

これからコントロールパッドの基本操作と、ゲームの始め方を説明します。よ〜く聞いてからゲームを始めてくださいね。

- スタートボタン
- Xボタン
- Yボタン
- Zボタン
- 方向ボタン
- Aボタン
- Bボタン
- Cボタン

Aボタン	魔導を唱えるときですとか、メニューなどを決定するときに使います。
Bボタン	アイテムの表示ですとか、メニューなどのキャンセルに使います。
Cボタン	マップの表示ですとか、敵から逃げ出すときに使います。
方向ボタン	アルルさんの移動ですとか、カーソルなどの移動に使います。
スタートボタン	アイテムの説明ですとか、セーブ画面に入るときなどに使います。
X・Y・Zボタン	残念ですが使いません。

ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押すと、初めから、または続きから遊ぶことを選べます。でも初めて遊ぶときは、スタートボタンですぐにゲームが始まりますよ。

初めて遊ぶ人は

「はじめから」を選ぶと、オープニングデモのあとにゲームが始まります。オープニングデモはスタートボタンでとばすことができますよ。

続きを遊ぶ人は

『つづきから』を選ぶと、日記の選択画面になります。そこで遊びたい日記を選ぶことで、前にセーブした状態からゲームを始めることができます。キャンセルすると１つ前に戻れます。

移動について

まずは魔導塔を移動するときの画面を、その次に操作方法を説明しましょう。

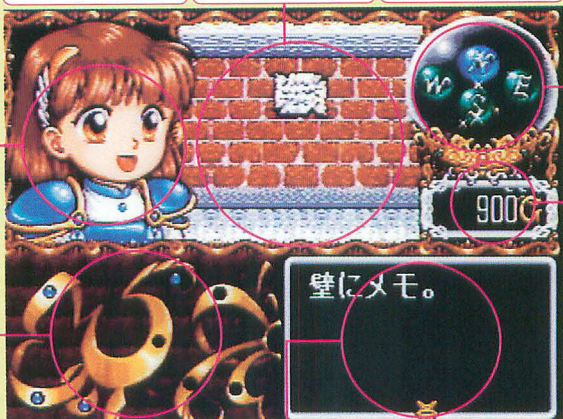
アルルさん

体力が減ることによって表情が変わります。

3D画面

魔導塔の内部が3Dで表示されます。

水晶&方向石

方向がわかりますが、最初は水晶しかありません。

経験玉

青い玉が経験玉です。敵を倒したりすると増えます。

メッセージエリア

左にアルルさん、右に相手のメッセージなどが表示されます。

所持金

お金が表示されます。上手に使いましょうね。

体力と魔導力

体力が少なくなるとアルルさんの表情が、魔導力が少なくなると水晶の輝きが変化しますので、よーく見ておいてください。どちらもメッセージ（ほとんど残ってないときには音楽）でわかるようになっていますので、早く慣れましょう。

移動時の操作

方向ボタン

↑で前進、←→で方向転換、↓で回れ右をします。魔導状態に入ったときには、このボタンを使ってコマンドを入力してください。

Aボタン

押し続けることで魔導状態に入ることができます。Aボタンを離すことで魔導状態は解除されます。

Bボタン

アイテムを表示します。袋を選んでから使いたいアイテムを選んでください。袋は３つ、アイテムは２７個まで持てます。もう一度Bボタンを押すと移動画面に戻ります。

Cボタン

マップを表示します。マップは移動した部分が自動的に作成されます（なんて便利な世の中なんでしょう）。方向ボタンの↑↓で他の階も見られますよ。もう一度Cボタンを押せば移動画面に戻ります。

スタートボタン

日記の１か２にセーブできます。セーブしたい日記を選んで決定してください。もう一度スタートボタンを押せば、普通の状態に戻ります。

先生より

移動中に出会う人たちや封印の石などの前でアイテムやマップを見ると相手が消えてしまいますが、もう一度↑を押せば出てきますから心配しないでくださいね。

もうひといき

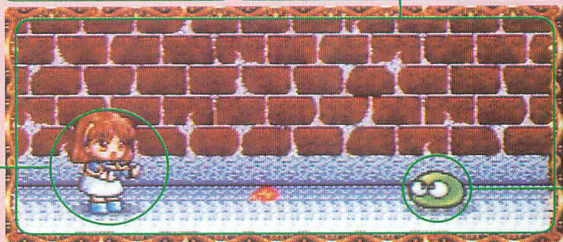
戦闘(せんとう)について

それでは、戦闘(せんとう)のときの画面(がめん)と操作方法(そうさほうほう)を説明(せつめい)しましょう。

アルルさん

アルルさんです。敵(てき)の攻撃(こうげき)が当(あ)たると体力(たいりょく)などが減(へ)りますよ。

プロフィールウィンドウ

戦闘(せんとう)がおこなわれている場所(ばしょ)です。画面(がめん)の上半分(うえはんぶん)を使(つか)います。

「ファイヤー！」

みどりぷよ
「ぷよぷよ～ん」

メッセージ

左(ひだり)にアルルさん、右(みぎ)に相手(あいて)のメッセージなどが表示(ひょうじ)されます。

戦(たたか)う相手(あいて)

いま戦(たたか)っている相手(あいて)です。じょうずに攻撃(こうげき)を当(あ)てましょう。

体力(たいりょく)と魔導力(まどうりょく)

移動中(いどうちゅう)と違(ちが)って、メッセージでしか体力(たいりょく)と魔導力(まどうりょく)の状態(じょうたい)がわかりませんので、注意(ちゅうい)してメッセージを見(み)ておいてください。

戦闘時の操作

方向ボタン

他のボタンを押さないときは、↑でジャンプ、←で防御、↓でしゃがむことができます。魔導状態のコマンド入力にも使います。

Aボタン

押し続けることで魔導状態に入ることができます。Aボタンを離すことで魔導状態は解除されます。

Bボタン

アイテムを表示します。このとき戦闘は一時停止しますから、じっくりとアイテムを選ぶことができます。もう一度Bボタンを押すと戦闘に戻れますよ。

Cボタン

相手から逃げ出すことができます。でも強い相手だと逃げることはむずかしいでしょう。

スタートボタン

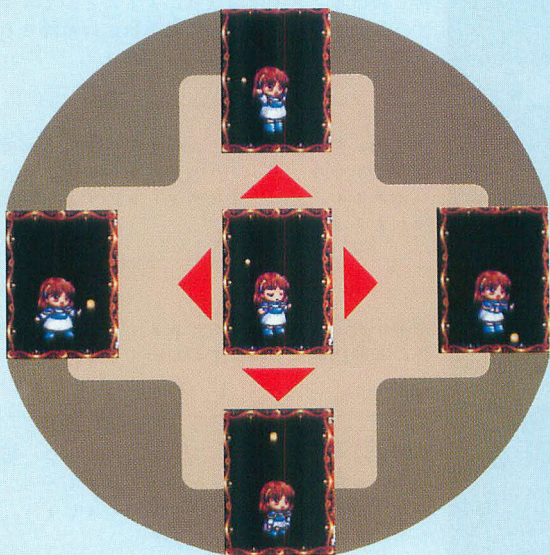
戦闘を一時停止します。メッセージエリアに覚えている魔導のコマンドが表示されますから、忘れたときには←→を使って確認しましょう。もう一度押すと戦闘に戻れます。

先生より

敵の攻撃を防御するとダメージは半分になりますから、必ず防御しましょう。あと、特定の魔導やアイテムを使っているときには敵の攻撃を受けませんからね。

そのちょうし!

魔導状態について

魔導の唱え方を説明しましょう。まずＡボタンを押したままにしてください。すると体の周りが青く点滅するはずです。そのままで方向ボタンを押して魔導のコマンドを入力します。入力し終えたらＡボタンを離してください。これで魔導が唱えられたはずです。

それではファイヤーを唱えてみましょう。Ａボタンを押したままにします。次に↑←↓→と順番に押してからＡボタンを離してください。ファイヤーと唱えたら成功です。これでわかりましたね？

コマンドはゆっくり入力しても大丈夫です。それに方向ボタンの↑↓←→しか使いませんから、むずかしくありませんよ（ななめは使いません）。

魔導の種類

魔法のことを、ここでは魔導と呼ぶことにします。アルルさんはファイヤーとアイスストームしか魔導を知りません。他の魔導は経験をつんだりして覚えてください。

ファイヤー

炎の魔導を出して攻撃します。コマンドは↑←↓→です。

アイスストーム

氷の魔導を出して攻撃します。コマンドは↓←↑→です。

ダイアキュート

次に唱える魔導の効果を増幅します。連続して唱えると“緑→赤→黄→白”の順に体の周りが点滅しますが、白（4段階）以上は効果ありません。

ばよえ〜ん

この世にうごめくものの心を感動に導く魔導です。

ひーどん

この魔導を唱えられた魔物は眠気に襲われるでしょう。

ワープ

1階上に移動する魔導ですが、移動できない場所もあります。

ヒーリング

体力を回復する魔導です。体力が少なくなったら唱えましょう。

ばよこここー

数秒間だけ敵の攻撃を防ぐ魔導です。

ジュゲム

必殺の一撃をあたえる攻撃魔導ですが、失敗することが多いです。

るいぱんこ

何が起こるかわからない魔導です。戦闘中に1度しか唱えられません。

先生より

ファイヤー、アイスストーム、ワープ、るいぱんこ以外の魔導は魔導力を消費します。魔導力が足りないと唱えることができませんので、早めにアイテムで回復しましょう。

やったー!

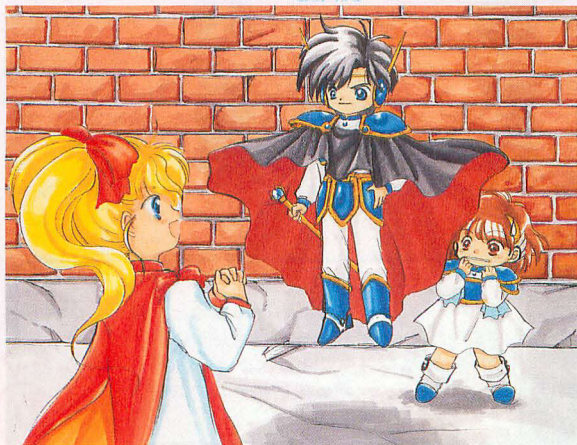
パラメータについて

魔導物語Ⅰではパラメータを数字で表示していません。メッセージ、音楽、グラフィックなどを使い、ファジー（あいまい）な形で表現しています。初めはとまどうかもしれませんが、そのうち自然と状態がわかってくることでしょう。

体力

体力が０になると気を失ってしまい、卒園試験が終了（ゲームオーバー）してしまいます。ダメージを受けたあとのメッセージ、顔の表情、音楽で残りの体力を表現していますので、よーく見ておいてくださいね。

魔導力

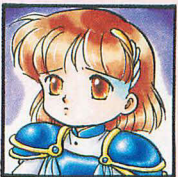
魔導力がたりなくなると、魔導力を消費する魔導が唱えられなくなります。魔導を使ったあとのメッセージや音楽で残りの魔導力を表現していますので、注意して見ておきましょう。

経験玉

戦闘に勝つと、画面の中心から下に表示されている飾りの両端から青い経験玉が現れます。この経験玉が中央までたまるとレベルが1つ上がり、各パラメータが少し増えて、体力と魔導力がすべて回復します。

素早さ

すばやさが高いほど動きがすばやくなって、戦闘場所から逃げ出すことができるようになります。レベルが上がると少しだけすばやさが増えますが、アイテムの“いだてん草”を食べても少し増えます。

毒

特殊な攻撃を受けたり毒の床をふんでしまうと、毒を受けてしまいます。メッセージや音楽で毒を表現していますので、早めに毒消し草を食べましょう。そのまま歩いてしまうと体力が減ってしまいますからね。

先生より

体力と魔導力はレベルアップしないと上がりませんが、あるアイテムを取ると特別に体力と魔導力を上げることができます（すばやさも）。でも点数には関係しませんから、ムリに取らなくてもいいですよ。

よくできました

アイテム

ここで紹介したもの以外にも、たくさんのアイテムが存在します。中には合体しないと手に入らないものもありますから、ふふふの店を見つけたら入ってみましょう。あと、移動中と戦闘中で効果の違うものもありますからね。

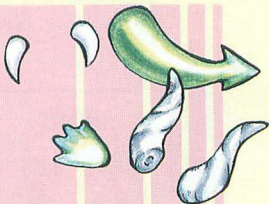
カレーシリーズ

ぱくっと食べれば体力が回復しますよ。らっきょ、ふくじんづけ、カレーライス、激辛カレーの順にたくさん回復することができます。

お酒シリーズ

ぐびっと飲めば、魔導力が回復しますよ。仙人酒、魔導酒、ももも酒、ちゃんぽん酒の順にたくさん回復することができます。

竜シリーズ

ごくっと飲み込めば、体力と魔導力が回復しますよ。竜の牙、竜のウロコ、竜の尻尾、竜の角の順にたくさん回復することができます。

毒消し草

毒を受けたまま歩くと体力が減ってしまいますから、これを食べてください。

いだてん草

これを食べれば、すばやさが増して魔物から逃げやすくなりますよ。

ぷよまん

ぷよの形をした、おいしいおまんじゅうです。中にはあんこがたっぷり入ってて、とてもおいしいですよ。

リンゴシリーズ

リンゴには銀色と金色があり、とってもおいしい果物です。貴重なアイテムなので、なかなか手に入りません。

壁の素

壁を1枚作り出すことができます。ですが、目の前に壁があるときは作れません。作った壁は3回ぶつかるか、もういちど壁の素を使えば消えますよ。

防火スプレー

魔導の力では消すことのできない炎を、簡単に消すことができます。戦闘中では使えませんので、気をつけてください。

明かり玉

塔の中には暗い場所があります。そのときは、この明かり玉を使いましょう。

アイテム袋

アイテムを入れるための袋です。袋1つでアイテムが9個入ります。ただし袋は3つまでしか持てませんからね。

Aカプセル

戦闘中に使うと、天使が出てきて矢を放ちます。その矢が魔物にうまく命中すれば仲間になり、次の戦闘でAカプセルを使えば仲間を戦わせることができます。ただし仲間をカプセルから出すことは、戦闘中に1度しかできません。

操作方法はアルルさんと同じで、特殊な攻撃は魔導コマンドを入力することで使用できます。魔物の魔導コマンドは、アルルさんの魔導コマンドのどれかに対応していますので、いろいろ試してみてください。例として、あおぷよの魔導コマンド（一部）を載せましょう。

例

魔導コマンド：アイスストーム
（↓←↑→）

攻撃内容：敵に雪だるまを落とす

仲間が出ているときにCボタンを押すと、仲間をカプセルの中に戻すことができます。仲間は戦闘で倒されると消滅してしまいますから、危ないと思ったらカプセルに戻しましょう（カプセルに戻ると仲間の体力は全部回復します）。

仲間を逃がすときは、移動中にAカプセルを使って“逃がしますか？”の問いに“はい”と答えればいいですよ。

アイテム合体について

魔導塔のどこかにあるふふふの店に入ることで、アイテムどうしを合体させることができます。合体したいアイテムを2つ選べば、何ができるのかふふふが教えてくれますから、それでよければ"はい"を選んでください。ふふふがアイテムを合体してくれます。

	らっきょ		仙人酒		竜の牙
例		＋		＝	
	カレーライス		とうがらし		激辛カレー
		＋		＝	

合体にはお金がかかりませんから何度でもできます。しかし元に戻すことはできませんので、気をつけてください。

先生より

合体の法則として、同じアイテムどうしを合体すると1ランク上のアイテムになります。違うアイテムどうしの合体に法則はありませんが、数ランクも上のアイテムになる場合がありますから、いろいろ調べてみるといいでしょう。

オートマップ画面について

魔導物語には、歩いたところを自動的にマッピング（黒い部分に壁や通路などを書き込む）してくれる機能がついています。マップを開くと、アルルさんの位置と向いている方向が矢印で表示されます。方向ボタンの↑↓で他の階を見ることもできますよ（行ったことのない階は見られません）。

かべ

とびら

一方通行のとびら

アルルの現在位置

先生より

マップの黒い部分は、まだ通ったことのない場所です。普通では通れない場所も多いと思いますが、そこには役に立つアイテムがあるかもしれませんよ。

ヒント

☆その１

・いだてん草を買ったら、すぐに食べておきましょう。でも１つぐらいは残しておいた方がいいと思いますよ。

☆その２

・魔物の中には、ファイヤーに弱いものとアイスストームに弱いものがいますから、うまく魔導を使い分けて戦いましょう。

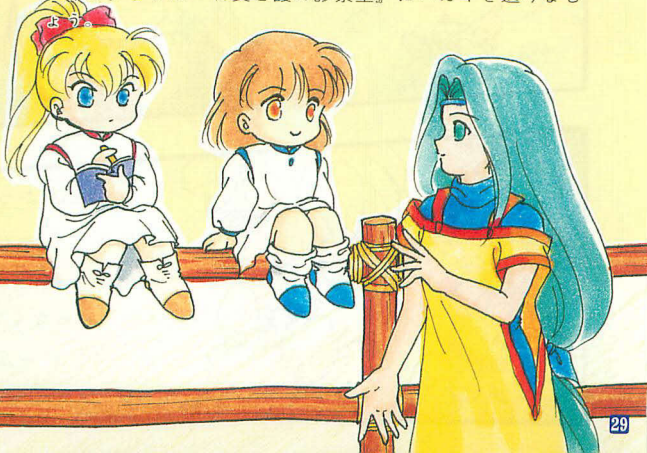
☆その３

・アイテムには移動中と戦闘中で効果の違うものや、特定の場所で使うものがあります。

☆その４

・壁の素で造った壁は、３回ぶつかるか、壁の素をもう一度使うとこわれます。壁はこわさないかぎりずっと残りますが、同時に５個までしか作れませんよ（６個目を造ると１番目に造った壁が消えてしまいます）。

☆その５

・コンパイルクラブという会誌に、もっと詳しいヒントが載るかもしれません。他にもわからないことがあれば、コンパイルクラブの『K美と霞の診察室』にハガキを送りましょう。

魔導物語I
〜序章〜

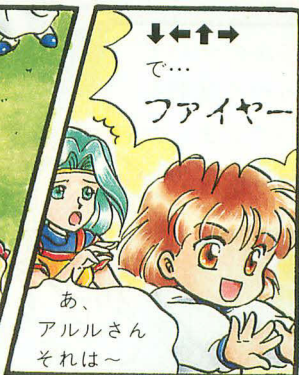
わい
わい
次、ボクねー
えーと…
筆記試験前日

↓←↑→で
ファイヤー

ビュー

さむいじゃなーい!!
うにゃ〜
何すんのよっ
アルル!
だいたいそれ
ファイヤーじゃなくて
アイスストーム
でしょ!!

まったく！
この程度の
魔導もまともに
使えないなんて
今まで
何やってたのよっ

ごめーん
今度こそ
ファイヤーを
かけて
あったためて
あげるね
ザワ
ザワ
↓←↑→
で…
ファイヤー
あ、
アルルさん
それは～

だから それは
アイスストーム だって
言ってるのにィ…
しく
しく
あれ？
こいつは～～
カチ
コチ

アルルのせいで
すっかり風邪(かぜ)を
ひいてしまった
じゃないっ

ごほ
ごほ
くしゅん～

許さないわよ
アルル!

ゴオオオオオ

卒園試験当日

みなさ～ん おはようございま～す

今日、試験を受けられるのはアルルさん1人しかいませ～ん

せんせい びっくり～

ええーっ!!

魔導塔

こそ

こそ

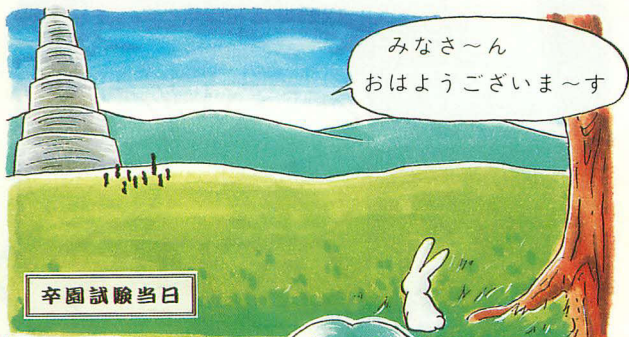
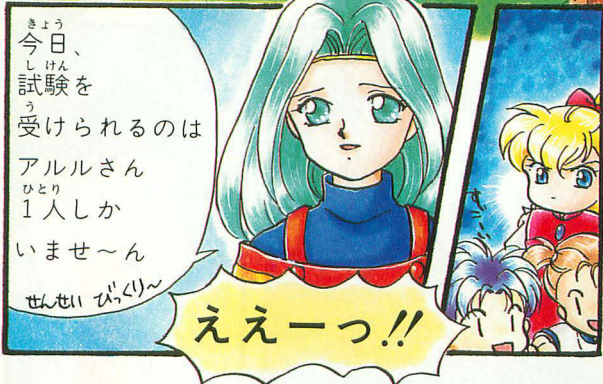
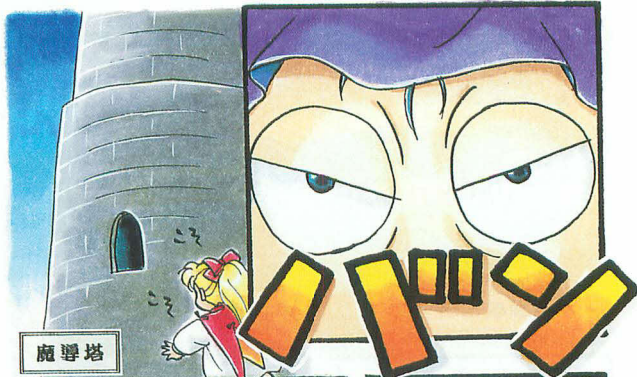
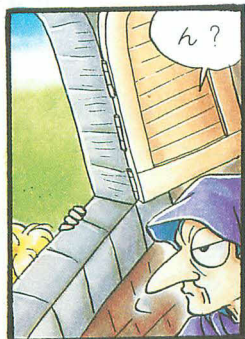
バン

———で、この魔導塔を出れば試験は終わりじゃ

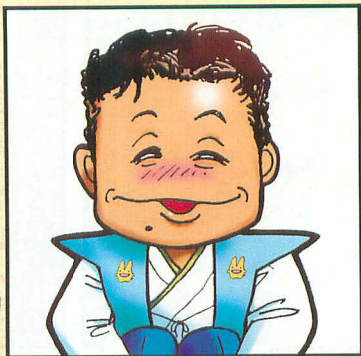
び、びっくりした…

では
試験開始(しけんかいし)じゃ

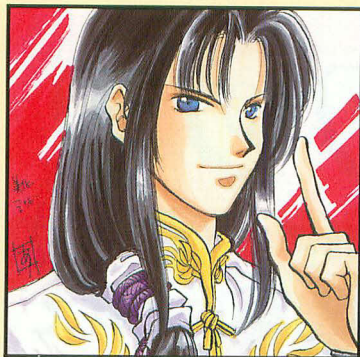
はーい

きゅ〜

私(わたし)がこんな目(め)に
遭(あ)うのもみーんな
アルルのせいよっ
こーなったら
ぜったいに合格(ごうかく)
させてやらないからっ

ゴオオ

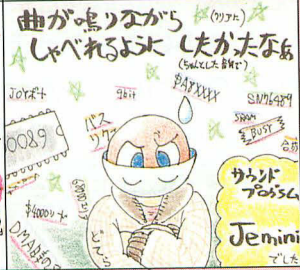
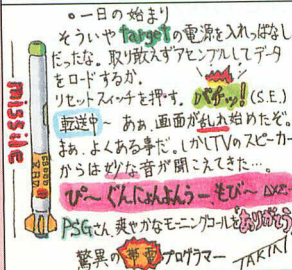
ますます復讐心(ふくしゅうしん)に燃(も)えるラーラだった

メガドライブ用ソフトとして最後のRPGとなった、「魔導物語Ⅰ」楽しんでもらえたかな？　ちょっとした誤報があって、発売しないかも…なんて心配をさせてゴメンね。「摩導物語Ⅰ」が遅れた理由は、ゲームの内容をより面白くするためにいろいろな要素を盛り込んだために、容量が足りなくなるなどの問題が発生したため。でも、その分バッチリ面白いものに仕上がっているよ。

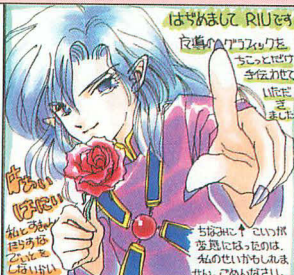
これからも、みなさんに楽しんでもらうために「の〜みそコネコネ」して頑張っていくので、応援してね。

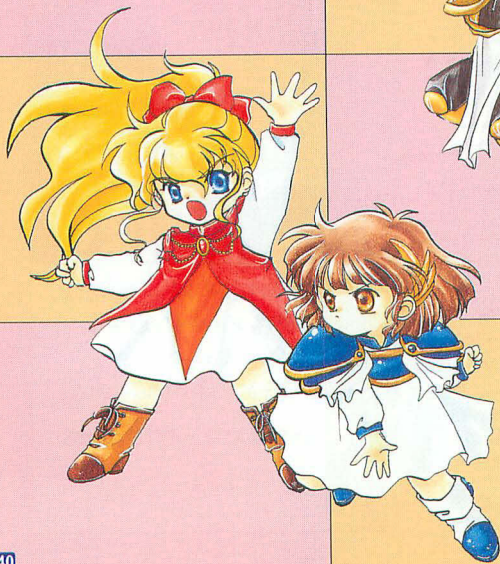
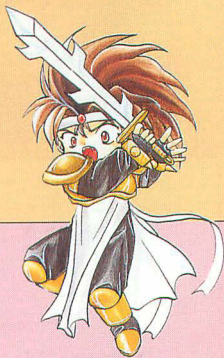
プロデューサー・MOO仁井谷

ニーハオ！　みんな元気にやってるか？
さて、今回のMD魔導Ⅰには新しい試みが多いぞ。例えば、今までは自分と敵の攻撃が交互におこなわれていたんだが、MD魔導Ⅰではコマンド入力さえすれば敵が攻撃する前に攻撃できるんだ。しかもコマンドは簡単だから、すぐに覚えられるぞ。戦闘はプロフィールビューにしたおかげで、キャラクターたちの個性的な動きがバッチリわかるようになったしな。あとは何といってもAカプセルだ。みんなの好きなキャラクターを仲間にして、１００点めざしてがんばってくれ。じゃ、またな！

ディレクター・白龍鳳　霞

スタッフ

まもの(2)の動きを作りました。
あれは計算ではなくデータで動かしています。
データサイズは18kbyteです。
計算よりデータが好きなプログラマー 野上真一

missile

・一日の始まり
そういや targetの電源を入れっぱなしだったな。取り敢えずアセンブルしてデータをロードするか。
リセットスイッチを押す。バチッ!(S.E.)
転送中~ あぁ、画面が乱れ始めたぞ。
まぁ、よくある事だ。しかしTVのスピーカーからは妙な音が聞こえてきた…。
ぴ~ぐんにょんよんう~、もび~
PSGさん、爽やかなモーニングコールをありがとう。
驚異の帯電プログラマー TAKIAI

グラフィック担当の けみ です。
メガドラ ユーザー なので この作品に
関わることが できて 嬉しいでし。
けみ
はぢめまして RIUです
夜導のグラフィックを ちこっとだけ 手伝わせて いただき ました
ちなみに↑こいつが 変態になったのは、私のせいかもしれません。ごめんなさい。
無事(?) 発売できて よかったね。
サウンド
松島剛史
BONGO five よろしくネ.
今年もテクノでがんばるぜ!!
今回は、サンプリングマンでした!!
パッケージ・マニュアル レイアウト担当の 阿門でーす。
買ってくれて どうもありがとうございます。
できればアンケート 書いて送って くださいね。
'96, 1.12 KAZUTO HISOKU
レイアウターの 上人一速でーす。
やっぱりネ、スタッフロールは大切にしたいのよ
ワタシはねェ〜
って事でど〜にか何とか MD夜導Iが世に出て とっても嬉しいでーす!!
アレさえなければッ
K.HISOKU
「ゲームを始める前に、この取扱説明書を十分楽しんでから お遊びください」
と言えることを目標にしました。
印刷物制作の進行管理を担当
レインボー PaPa

Galleries

コンパイルクラブ

入会あんない

お知らせです。ただいまコンパイルではファンクラブの会員を募集しています。入会すると会員証があなたの家に届きます。他にも『コンパイルクラブ』&『コンパイルクラブ地下版』という2冊の会誌が、隔月（2ヶ月に1回）で届きます。特に『コンパイル地下版』は、腰くだけしてしまう内容が充実していますよ。

みんなと一緒に腰くだけしたい人は、下の入会方法をよく読んで申し込んでくださいね。

入会方法

●〒・住所　●氏名　●年齢
●生年月日（西暦）　●電話番号
●学校・職業　●所有のゲーム機

を書いた紙と年会費2000円の無記名小為替（わからない時は郵便局で聞いてね）を一緒に封筒にいれて、下記のところまで送ってね。

あてさき

〒732 広島市南区京橋町1-7
アステイ・第一生命ビルディング
㈱コンパイル
『MD魔導Ⅰで入会』係

魔導MEMOの使い方

右のページに魔導メモを用意しました。新しい魔導を覚えたら、ファイヤーやアイスストームのように書き込んでおきましょう。ゲームを始めたら魔導メモを忘れずに。

株式会社コンパイル

商品には万全の注意をはらっていますが、プログラム上予期できない不都合が発見される場合があります。万一誤動作などを起こすような場合がありましたら、弊社までご一報ください。

〈お買い上げのお客様へ〉

商品についてお気付きの点がありましたら下記までお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お歳も必ずお知らせください。

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング
PHONE:082-263-6165（ユーザーテレフォン）
月～金曜日（祝日除く）10:00～12:00　13:00～17:00

ゲーム内容についてのお問い合わせは、一切お答えできませんのでご了承ください。

ファイヤー	↑←↓→
アイスストーム	↓←↑→